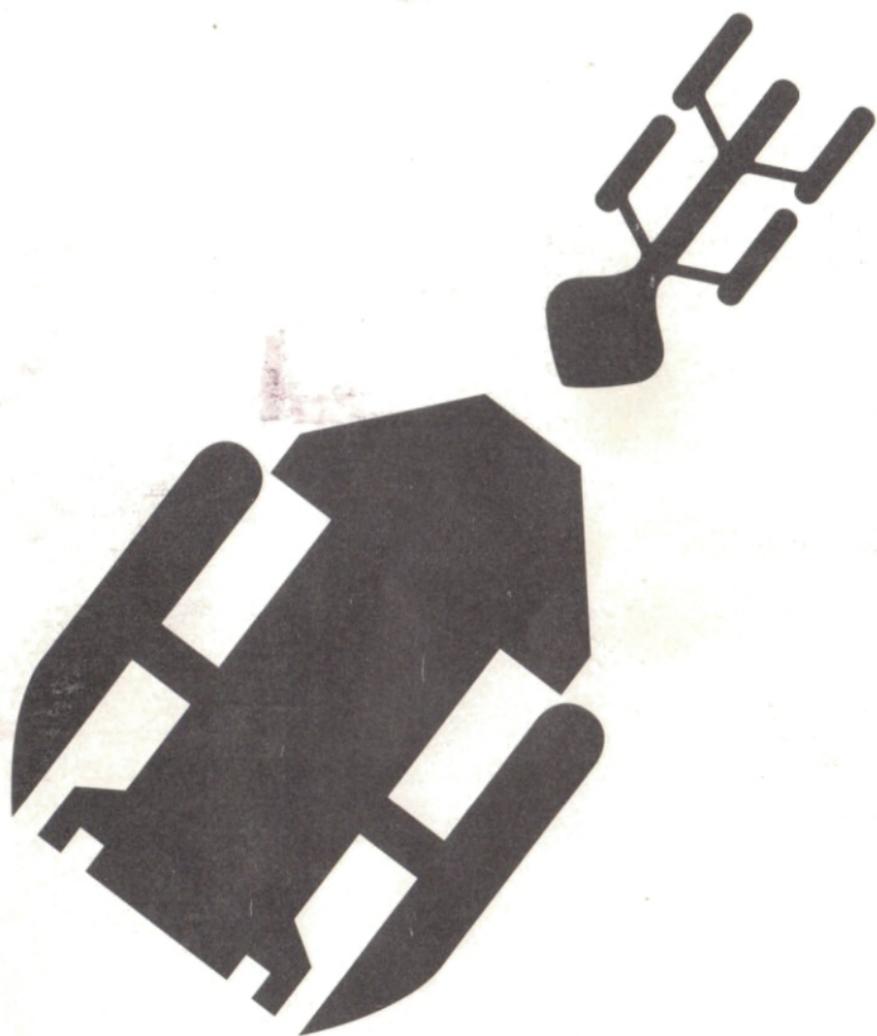


# STAR CONTROL™



**Guide du Commandant  
Spectrum et Amstrad**

# Réalisateurs

<b>Conception générale :</b>	Paul Reiche III
<b>Conception artistique :</b>	Paul Reiche III et Greg Johnson
<b>Illustrations :</b>	Erol Otus
<b>Son, musique et programmation :</b>	The Sales Curve
<b>Production :</b>	Chris Bankston
<b>Rédaction :</b>	Larry Hall
<b>Jeu testé par :</b>	David Friedland

## **D'après les romans de science-fiction de :**

Orson Scott Card, Larry Niven, Andre Norton, David Brin, Robert A. Heinlein, Arthur C. Clarke, Jack Vance, Alan Dean Foster, Keith Laumer, A.E. Van Vogt, E.E. "Doc" Smith, Joe Halderman, Dan Simmons, Fred Saberhagen et une centaine d'autres.

# Table des matières

INSTALLATION DE <i>STAR CONTROL</i> .....	1
Mise en route .....	1
COMMANDES DU JEU .....	2
Menus .....	2
Commandes avec les touches de direction .....	3
Commandes au clavier .....	3
Commandes par manette .....	4
Autres commandes spéciales .....	4
TRAITE ENTRE LA TERRE ET L'ALLIANCE DES ETOILES LIBRES .....	4
Article Un : .....	5
Article Deux : .....	5
Article Trois : .....	5
Clauses spéciales : .....	5
DEROULEMENT DU JEU .....	6
Menu principal .....	7
Réglage des options .....	7
Options de commande .....	8
Utilisation des options .....	8
Bulletin du centre ComSim .....	9
Entraînement .....	9
Entraînement au combat .....	10
MELEE .....	13
JEU COMPLET .....	24
Sélection d'un scénario .....	24
Chargement d'un jeu sauvegardé .....	24
Fenêtre Commande de la flotte .....	25
Départ au combat .....	28
Pouvoirs stratégiques d'un vaisseau .....	31
VICTOIRE .....	32
Sauvegarde d'une partie en cours .....	32

# DES EXTRA-TERRESTRES NOUS ONT CONTACTES

## MENACE STELLAIRE : RUMEUR CONFIRMEE

*La Dépêche Internationale,  
12 mars 2612 Par notre  
correspondant interstellaire,  
Le-Quo Garibaldi.*

Les rumeurs d'une menace stellaire contre la Terre et ses environs se sont confirmées hier, lors d'une rencontre extraordinaire entre un vaisseau de reconnaissance *Star Control* et un vaisseau Chenjesu, près de la base de Cérès. Le premier message envoyé par les Chenjesu a été aussi bref que surprenant :

*Attention : Vaisseau terrien, nous ne sommes pas vos ennemis. Nous tenons à vous informer qu'une menace imminente pèse sur votre monde . La Hiérarchie Ur-Quan arrive ; nos défenses sont en train de s'effondrer. Nous avons besoin de votre aide. Veuillez répondre immédiatement.*

Les conclusions de la conférence qui a suivi sont parvenues à la Dépêche

Internationale par télécopie interstellaire. La réunion, qui s'est tenue à bord du croiseur SpaceDuster, a duré plusieurs heures. Un groupe de journalistes intergalactiques attendaient avec anxiété que les diplomates Chenjesu expriment leurs inquiétudes au général *Star Control* Juan O'Reilly et au doyen suprême Ivana Or-Kochav, chef de la diplomatie terrienne.

Les négociateurs terriens ont exprimé leur surprise de n'avoir pas été informés plus tôt de l'existence des extra-terrestres ou d'une guerre interstellaire. Les Chenjesus ont répliqué que le Conseil de l'Alliance suprême n'avaient pas proposé à la planète Terre de faire partie de l'Alliance à cause de sa faible puissance et de sa position éloignée par rapport au Front du Noyau. Ce n'est que tout récemment que la Hiérarchie s'est rapprochée du système solaire.

## RUMEUR (suite)

Les Chenjesus ont décrit les faits suivants :

- La Hiérarchie Ur-Quan, une société aux structures rigides, composée d'anciens marchands d'esclaves et de leurs serviteurs, est sur le point d'anéantir l'Alliance des Etoiles Libres.
- Tout effort de négociation s'est avéré inutile. Les représentants de la Hiérarchie ont exécuté trois diplomates de l'Alliance à l'issue d'une conférence particulièrement désastreuse.
- Le triomphe de la Hiérarchie serait catastrophique pour tous les mondes connus.

Les médiateurs Chenjesus ont raconté comment la Hiérarchie avait assujéti plusieurs races bizarres, comment elle avait menacé les Anciens d'Umgah et organisé une alliance militaire agressive dont les méfaits dépassaient l'imagination. Les Chenjesus "ont orné leur histoire de détails piquants", confiera plus tard Ivana Or-Kochav à l'assemblée des correspondants.



Le doyen a noté que les décharges d'énergie émotionnelle des Chenjesus dépassait de beaucoup le niveau ordinaire des champs d'énergie produits par les extra-terrestres, à tel point qu'elles brouillaient par moment les consoles de contrôle du croiseur Spaceduster. Le général O'Reilly a fait remarquer que "ces décharges électriques montraient à quel point les extra-terrestres étaient angoissés".

Le Parlement se réunira en séance extraordinaire la semaine prochaine à Calcutta, en Inde, l'une des capitales par roulement des Nations-Unies. La délégation de la Ceinture se propulse en direction de la Terre. Un climat lourd de tragédie pèse sur les QG de StarCon à Genève.

D'après notre correspondant, l'appel claironnant des Chenjesus donne le frisson.



# INSTALLATION DE *STAR CONTROL*

*Star Control* est un jeu de guerre de science-fiction opposant les forces de l'Alliance des Etoiles Libres aux prédateurs de la Hiérarchie Ur-Quan. Vous pouvez vous familiariser avec les menus, les options et les commandes tout en jouant.

L'Alliance et la Hiérarchie possèdent chacune quatre types de vaisseaux de guerre différents. Chaque vaisseau possède ses propres caractéristiques de manœuvre et de tir ainsi qu'un pouvoir spécial particulier à employer à bon escient.

Vous pouvez jouer en solo ou à deux. En solo, le joueur peut choisir entre la manette ou le clavier pour activer les commandes. Si vous jouez avec la manette, branchez-la dans le port numéro 2. Consultez le schéma des commandes dans la section intitulée Commandes du jeu.

## Mise en route

Pour démarrer le jeu, suivez les étapes décrites ci-dessous, selon votre système :

### Système à bandes magnétiques Spectrum 128 :

- 1 Si vous jouez avec la manette, branchez-la dans le port numéro 2.
- 2 Allumez l'ordinateur.
- 3 Insérez la cassette *Star Control* dans le lecteur de cassette, étiquette sur le dessus.
- 4 Si vous avez un +3, appuyez sur le curseur jusqu'à ce que **48 K BASIC** soit contrasté et appuyez sur **Return**. Tapez **LOAD** puis frappez la **barre d'espacement**. Si vous avez un +2, appuyez sur la **barre d'espacement** lorsque l'option **LOADER** s'affiche.
- 5 Appuyez sur la touche **Play** du lecteur de cassette.

# STAR CONTROL

## Système à disque Amstrad :

- 1 Si vous jouez avec la manette, branchez-la.
- 2 Allumez l'ordinateur.
- 3 Lorsque le message apparaît, insérez le disque *Star Control* dans l'unité de disque, étiquette sur le dessus.
- 4 Tapez **RUN" DISK** et appuyez sur **Return**.

## Système à bandes magnétiques Amstrad :

- 1 Si vous voulez jouer avec la manette, branchez-la.
- 2 Allumez votre ordinateur. Lorsque le message apparaît; insérez la cassette *Star Control* dans le lecteur de cassette.
- 3 Si vous utilisez à la fois un lecteur de cassette et une unité de disque, tapez d'abord **"TAPE** et appuyez sur **Return**.
- 4 Tapez **RUN"** et suivez les directives affichées.

# COMMANDES DU JEU

Vous pouvez jouer à *Star Control* en solo ou à deux, avec la manette ou le clavier. Sélectionnez l'une ou l'autre dans le menu **Options** (Set Players Options).

Remarque : Pour simplifier, ce manuel ne décrit que les commandes au clavier.

## Menus

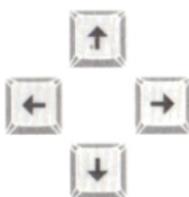
La plupart des options du jeu se définissent dans les menus. Chaque menu présente une liste d'options pour choisir et équiper les vaisseaux de guerre, choisir un scénario, etc.

Sélectionnez une rubrique dans un menu avec les **touches de direction** du clavier. Contrastez la rubrique désirée et appuyez sur la **barre d'espacement** pour la valider.



## Commandes avec les touches de direction

### Amstrad



Déplace le contraste

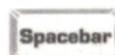


Valide l'option contrastée

### Spectrum



Déplace le contraste



Valide l'option contrastée

## Commandes au clavier

	Amstrad	Spectrum
Pouvoir spécial		
Rotation à gauche		
Rotation à droite		
Accélération		
Tir		

## Commandes par manette

Les commandes par manette de la Hiérarchie et de l'Alliance sont identiques.



## Autres commandes spéciales



Pour quitter tout mode de jeu



Sauvegarde du jeu (en mode jeu complet seulement)

# TRAITE ENTRE LA TERRE ET L'ALLIANCE DES ETOILES LIBRES

Ce document, daté du 2 mai 2612, s'intitule "Traité inaltérable entre l'Alliance des étoiles libres et la Terre". Il a été signé par le doyen suprême Ivana Or-Kochav et le général Juan O'Reilly pour la Terre et par le commandant en chef Bzrrak Ktazzz et le secrétaire de l'espace Zeep-Zeep pour l'Alliance des étoiles libres. Il officialise la nouvelle alliance organisée pour répondre à la menace posée par la diabolique Hiérarchie Ur-Quan.



## Article Un :

La Terre accepte de rejoindre immédiatement l'Alliance des Étoiles Libres et s'engage à mobiliser toutes ses ressources civiles et militaires pour défendre l'Alliance des étoiles libres contre les attaques démoniaques de la Hiérarchie Ur-Quan. La Terre renonce à sa souveraineté et place *Star Control*, sa structure militaire et diplomatique, sous les ordres du commandant en chef Bzrrak Ktazz et du secrétaire de l'espace Zeep-Zeep pendant la durée de cet accord, qui restera en vigueur aussi longtemps que la menace de la Hiérarchie persistera.

## Article Deux :

L'Alliance des étoiles libres s'engage à défendre la Terre contre la Hiérarchie Ur-Quan. La Terre autorise les dirigeants de l'Alliance à employer ses forces de manière à protéger au mieux les intérêts de la fédération.

## Article Trois :

Les commandants militaires et diplomatiques de l'Alliance doivent mettre leurs ressources matérielles et humaines en commun avec celles de *Star Control* (faisant à présent partie du Gouvernement interstellaire). Le général Juan O'Reilly rejoint l'armée de l'Alliance en tant que haut commandant de la région Terre. Le doyen Ivana Or-Kochav prend le titre de sous-secrétaire adjoint de l'espace. Tous les deux siègent au Conseil suprême de l'Alliance des étoiles libres. Ils ont le droit de voter sur toutes les propositions examinées par le Conseil suprême en matière de sécurité.

## Clauses spéciales :

Si l'Alliance tombe entre les mains de la Hiérarchie, le traité est frappé de nullité. Dans le cas d'une victoire complète de l'Alliance, le Conseil suprême décide de la marche à suivre.

## Clauses spéciales : (suite)

La Terre est en droit de rompre le traité si l'Alliance ne parvient pas à défendre ses stations spatiales, lunaires ou ses colonies de ceinture.

La moindre infraction à ce traité mettra fin aux obligations de l'Alliance envers la Terre ; *Star Control* sera replacé sous l'autorité des Nations-Unies de la Terre et de ses environs.

Signé ce jour, le 2 mai 2612, dans la grande salle de la Paix et de la Tolérance perpétuelles, quartier général du Gouvernement interstellaire de l'Alliance des étoiles libres.



Zeep-Zeep  
Secrétaire de l'espace



Ivana Or-Kochav  
Doyen

## DEROULEMENT DU JEU

Après l'écran de mise en route s'affiche le menu principal. C'est la porte ouverte sur le jeu. Nous vous conseillons d'apprendre à connaître les vaisseaux et leurs caractéristiques en jouant d'abord en mode Entraînement puis de passer au mode Mêlée où vous serez face à face à l'ennemi dans un environnement de combat réaliste. En mode Jeu complet, vous accomplissez des actions stratégiques comme l'exploitation de mines, la colonisation, la fortification et le déplacement des vaisseaux d'une étoile à l'autre dans un espace à trois dimensions.

# Menu principal

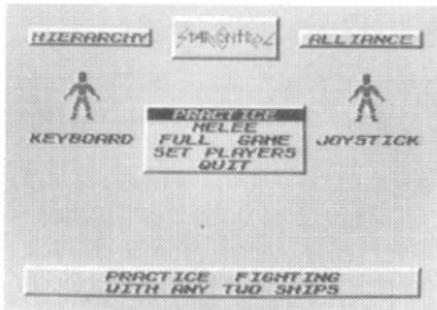


Figure 1. MENU PRINCIPAL  
(Main Activity Menu)

Cet écran affiche la configuration et les options initiales du jeu pour les joueurs de l'Alliance et de la Hiérarchie. Sélectionnez une action en contrastant votre choix et en appuyant sur la **barre d'espace**. L'action contrastée est brièvement décrite dans la fenêtre de texte au bas de l'écran.

## Réglage des options

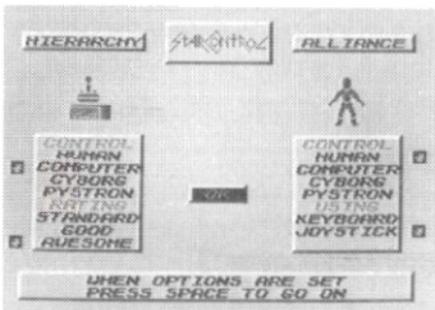


Figure 2. REGLAGE DES  
OPTIONS  
(Set Players Menu)

Lorsque vous sélectionnez cette option depuis le menu principal, l'écran affiche tous les paramètres possibles du jeu. Les paramètres en cours sont indiqués par des étoiles noires. Lorsque les paramètres choisis vous conviennent, contrastez **OK** et appuyez sur la **barre d'espace** pour retrouver le menu principal.

## Options de commande

Les options de commande servent à décider qui commande les armées de la Hiérarchie ou celles de l'Alliance en mode Stratégie ou en mode Combat. Elles sont décrites cidessous :

- Humain**            Le joueur (c'est-à-dire vous) a l'entière responsabilité de toutes les décisions stratégiques et de tous les combats.
- Ordinateur**        L'ordinateur a l'entière responsabilité. Il sélectionne les vaisseaux en modes Entraînement et Mêlée ; il commande la flotte en mode Jeu complet.
- Cyborg**            Le joueur humain prend les décisions stratégiques. Mais lors de la bataille, l'ordinateur a l'entière responsabilité du combat.
- Psytron**            Le joueur humain a la responsabilité de toutes les batailles alors que l'ordinateur décide de toute la stratégie.

## Utilisation des options

Avec les options Humain, Cyborg ou Psytron, le joueur peut utiliser soit le clavier soit la manette .

Remarque : Choisissez le clavier ou la manette avant de passer de Humain à Cyborg ou à Psytron.

## Niveaux du palmarès

Choisissez le niveau d'aptitude de l'ordinateur lorsqu'il contrôle son armée. Vous avez le choix entre Normal, Bon et Super.

Avec les options Psytron ou Cyborg, le niveau d'aptitude de l'ordinateur est prédéterminé. Le joueur qui peut vaincre un adversaire de niveau Super en Mêlée ou en Jeu complet mérite le plus grand respect.



## Bulletin du centre ComSim

Dépêche du colonel Yehat Yeep-Neep aux cadets de l'Alliance :

"La présente informe tous les pilotes de l'Alliance qu'ils doivent rejoindre le ComSim, centre de simulation sensoriel spécialement conçu pour entraîner les nouvelles recrues au combat spatial. A leur arrivée, les nouveaux pilotes seront accueillis par une brève réception suivie d'une visite du centre.

Tous les nouveaux commandants sont vivement encouragés à étudier les caractéristiques de la flotte ennemie au cours de leur séjour à ComSim. Munis de toutes ces informations, il doivent choisir un vaisseau (l'un des quatre types de vaisseaux utilisé par les quatres races de l'Alliance est mis à leur disposition) pour leur premier vol simulé.

Il s'agit d'un apprentissage véritable. Depuis la salle de contrôle, nous observerons comment vous manœuvrez, gagnez une position d'attaque ou évitez l'ennemi. Nous vous aiderons à bien choisir vos armes ainsi que les autres ressources.

C'est maintenant que vous pouvez rater votre approche ou tirer une seconde trop tard. Enfilez votre hanarchement de vol, recevez la bénédiction de Tishtushi et courez à votre poste de pilotage."

## Entraînement

En mode Entraînement, vous pouvez faire combattre n'importe quel navire contre n'importe quel autre. Vous pouvez sélectionner des vaisseaux de la même armée (Hiérarchie ou Alliance) ou d'armées opposées.

**Sélection d'un vaisseau en mode Entraînement :** contrastez le navire désiré et appuyez sur la **barre d'espacement**. Lorsque vous avez choisi deux vaisseaux, l'écran de combat s'affiche.

## Entraînement (suite)

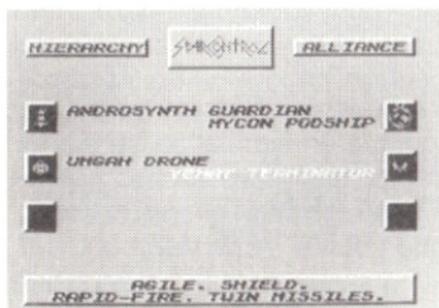


Figure 3 . ECRAN DE SELECTION DU VAISSEAU

Remarque : Lorsque vous sélectionnez la commande Ordinateur ou Psytron pour une armée ou pour les deux, l'ordinateur désigne automatiquement le vaisseau qui vous sera opposé. Si vous désirez sélectionner vous-même le vaisseau, choisissez l'option Cyborg.

## Entraînement au combat

En mode Entraînement au combat, vous pouvez voler aussi longtemps que vous le désirez. Lorsque un vaisseau est détruit, la bataille reprend avec les mêmes vaisseaux. L'action ne s'interrompt que pour changer de type de vaisseau.

Pour sélectionner un nouveau vaisseau, retournez au menu principal en appuyant sur **Return** puis sur la **barre d'espacement**. Lorsque vous avez fait votre choix, appuyez à nouveau sur **Return** pour sélectionner le mode Entraînement.

## Manœuvres de base

Les manoeuvres de base consistent à accélérer ou à faire pivoter votre vaisseau sur la gauche ou sur la droite. Les commandes vous permettent d'accélérer et de pivoter indépendamment ou simultanément.



Remarque : Reportez-vous à la section Commandes du vaisseau dans la partie Mise en route de ce manuel.

## Force d'inertie

La force d'inertie est la tendance d'un objet en mouvement à rester en mouvement. Un navire gagne de l'inertie en accélérant. Les échanges d'inertie entraînent des collisions qui affectent les petits vaisseaux plus fortement que les grands.

## Tir

Une préparation soignée est essentielle pour un tir réussi. Pour réussir un tir, ayez toujours en tête les éléments suivants :

- le type et la portée de tir de l'arme que vous utilisez ;
- les possibilités défensives de votre adversaire, en arme défensive et en potentiel d'esquisse.

N'oubliez pas que la manœuvre d'esquisse de votre adversaire peut entraîner un échange de positions qui peut vous être défavorable. Un tournant pris pour éviter des pertes peut entraîner un renversement de situation malheureux.

Remarque : Reportez-vous à la section Commandes du vaisseau qui décrit les commandes de tir avec le clavier ou la manette.

## Pertes et avaries

Lorsqu'un vaisseau est touché, il perd des membres d'équipage, représentés par des traits rouges sur le panneau de l'état du vaisseau. Les dégâts dépendent des caractéristiques de l'arme qui les a infligés et, selon les cas, de la portée de tir.

## Destruction des vaisseaux ennemis

Les vaisseaux ennemis sont détruits lorsque tous les membres de leur équipage ont été détruits. Seules quelques armes sont capables de détruire un navire d'un seul coup et il faut en général plusieurs tirs pour y arriver.

## Pouvoirs spéciaux

Chaque vaisseau possède un pouvoir spécial particulier. Pour en savoir davantage sur le pouvoir spécial de chaque navire, consultez la Reconstruction par ordinateur des vaisseaux de la Hiérarchie Ur-Quan, rédigée par l'Alliance et l'Estimation du potentiel des vaisseaux de guerre de l'Alliance, rédigée par la Hiérarchie.

## Affichage fenêtre

L'affichage fenêtre décrit l'univers physique de *Star Control*. Selon l'aspect du jeu dans lequel vous êtes plongé, la fenêtre affiche des étoiles, des vaisseaux, des armes et tout ce qui est "d'ailleurs".

## Carburant

Lorsque vous employez des armes ou votre pouvoir spécial, vous avez besoin de carburant ; les manœuvres normales n'en exigent pas. Si vous n'avez pas assez de carburant pour mener à bien un déplacement, vous devez attendre d'avoir produit assez de carburant.

## Panneau de l'état du vaisseau

En mode Combat, les panneaux de l'état des vaisseaux apparaissent à droite de l'écran. Ils rappellent les caractéristiques essentielles des deux vaisseaux ainsi que toute information significative sur leur état. Examinez les panneaux des vaisseaux ennemis dès qu'ils vous laissent un répit.

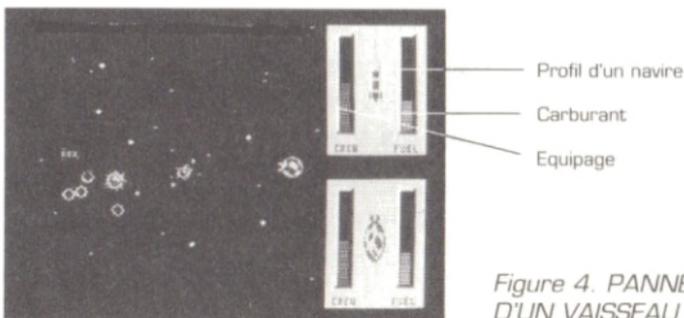
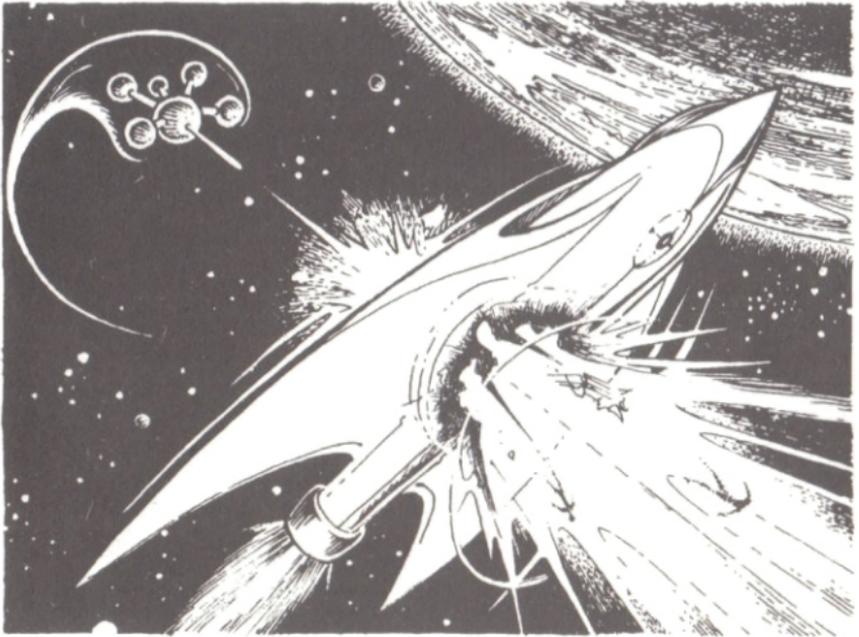


Figure 4. PANNEAU DE L'ETAT D'UN VAISSEAU



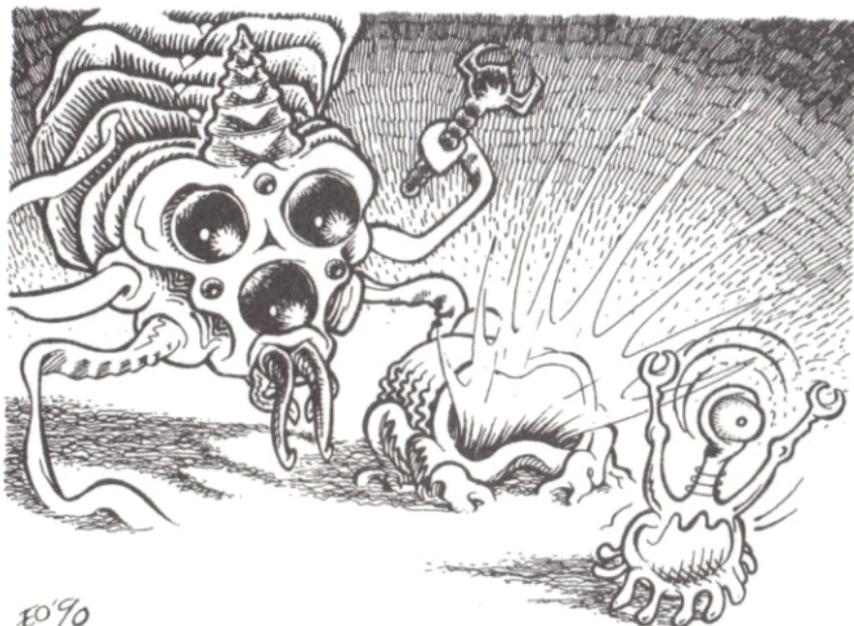
“Vaisseau de la Hiérarchie tirant droit au but”

## MELEE

La vraie guerre entre la Hiérarchie et l'Alliance commence en mode Mêlée. Chaque camp dispose d'une flotte de quatre vaisseaux, un pour chaque race d'extra-terrestres. Les joueurs des deux camps sélectionnent chacun un vaisseau de combat.

Pour sélectionner un vaisseau, contrastez le vaisseau désiré et appuyez sur la **barre d'espace**. Contrastez le point d'interrogation pour choisir un navire au hasard. Lorsqu'un navire est détruit, il est barré de la liste des vaisseaux de son armée. Le joueur doit alors en sélectionner un nouveau.

Lorsqu'un joueur a détruit tous les vaisseaux ennemis, il a gagné et est récompensé par un écran de victoire.



EO'90

"Ur-Quan donnant des ordres à un Umgah."

## **RAPPORT DE RECONSTRUCTION PAR ORDINATEUR : H.L. 3**

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES DES VAISSEAUX  
ENNEMIS - SYNTHESE EFFECTUEE A PARTIR DE DEBRIS  
RECUEILLIS DANS L'ESPACE.

Priorité Une Alpha, ultra-secret : Gouvernement général de  
*Star Control* et capitaines de croiseur terriens.

Il est vivement recommandé de détruire le rapport une fois  
qu'on l'a consulté.

*Emis par la division de Reconstruction synthétique,  
Renseignements généraux intergalactiques ("RS-RGI"),  
quartier général de Star Control, Genève, Suisse.*

*Le 14 mai 2612*

Ce rapport (numéro 1232.3.3.55.1/2A) a été produit en  
réponse à la requête spéciale reçue par le service RS-RGI  
de la part du commandant en chef de *Star Control* Karen  
Chin Singh à la suite de la réunion décisive entre le croiseur



SpaceDuster et les envoyés Chenjesus. Il décrit les résultats élaborés par l'équipe de synthèse sur ordinateur du service RS-RGI. Enfermés dans un laboratoire de sécurité quelque part en Europe, les reconstituteurs ont examiné méticuleusement les débris spatiaux en provenance de galaxies proches et lointaines. Objectif : identification et analyse de ce qui pourrait bien être les vaisseaux de guerre de la Hiérarchie Ur-Quan.

Chaque équipe s'est vue attribuer la reconstruction d'une race particulière de la Hiérarchie et de son vaisseau à l'aide d'un réseau d'ordinateurs de haute technologie et de logiciels d'animation graphique sophistiqués. Ces équipes ont patiemment reconstitué les êtres de la Hiérarchie et leurs vaisseaux.

La division de Reconstruction synthétique a pu tracer un portrait détaillé de la civilisation, de la structure et des réalisations techniques de chaque race de sujets :

## **RACE : UR-QUAN**

C'est la plus vieille des races de l'espace connu. Sa société est basée sur l'esclavage et son ordre rigide exige l'immatriculation de chaque Ur-Quan. Cet ordre social très structuré est révélateur d'une espèce ancienne. Les travaux d'analyse du RS-RGI sur les classes spécifiques des Ur-Quan ont été infructueux.

La technologie Ur-Quan est très avancée. Tout le caractère Ur-Quan s'exprime par la mise en œuvre d'équipes d'agents interstellaires chargés de détourner systématiquement toute intelligence au profit de leurs maîtres.

Les Ur-Quans ont une apparence intéressante, vu leurs dispositions belliqueuses. En effet, les Ur-Quan adultes ressemblent à une chenille géante. Leur corps consiste en un tube segmenté de dix mètres de long et de deux mètres de diamètre. Leur "visage" est riche en organes sensoriels. Ces créatures tubulaires possèdent des pinces grâce auxquelles ils peuvent s'accrocher fortement au plafond de cordages de leurs vaisseaux redoutables.

## **RACE : UR-QUAN (suite)**

Les Ur-Quans communiquent selon une méthode surprenante, avec des "animaux domestiques polyglottes". Les Ur-Quans les ont génétiquement créés pour communiquer télépathiquement leurs ordres aux espèces subordonnées ; ces animaux peuvent, en sens inverse, transcrire les émissions spéciales qu'ils reçoivent à leurs maîtres.

Les Ur-Quans ne vivent que pour dominer les espèces inférieures ; la guerre est leur raison d'être et leur inspiration. Ils considèrent les autres membres de la Hiérarchie comme des esclaves soumis à leur bon vouloir sur lesquels ils passent leurs fréquentes colères.

## **VAISSEAU : CUIRASSE UR-QUAN**

Le cuirassé Ur-Quan est le vaisseau le plus destructeur de l'espace connu. Egalement appelé "Unité de siège planétaire", un seul de ces vaisseaux redoutables a pu soumettre et réduire en esclavage des mondes entiers. Il est commandé par un seul Ur-Quan ayant sous ses ordres un équipage dont les membres appartiennent à des races réduites en esclavage par la Hiérarchie.

L'arme principale d'un cuirassé est l'éclair de fusion dont la portée étendue possède un potentiel destructeur énorme. Un seul éclair bien dirigé peut détruire un vaisseau.

Le cuirassé peut également expédier un petit escadron de combattants à la recherche de vaisseaux ennemis à détruire par des tirs au laser de faible portée. Ces combattants spéciaux n'ont cependant qu'une portée limitée.

Le principal handicap de ce type de cuirassé est son manque de maniabilité. C'est là le seul point faible de cet adversaire redoutable.



## **RACE : ILWRATH**

Cette race incarne le mal. Les Ilwrath ressemblent à des araignées dont la religion serait la guerre. La piété des Ilwrath leur inspire une dévotion à des dieux effrayants. L'équipage Ilwrath considère une attaque surprise pleine de haine comme une expérience spirituelle. De plus, la religion des Ilwrath leur interdit de faire des prisonniers.

Etant donné leur dévotion pour la guerre, leur alliance avec les Ur-Quans était inévitable. La reconstruction fragmentaire d'un dialogue au sommet entre Ur-Quans et Ilwraths montre cependant que même les Ur-Quans sont mal à l'aise devant cette foi belliqueuse. Un animal polyglotte des Ur-Quans a gribouillé le message suivant, déchiffré par un linguiste interstellaire du service RS-RGI :

"N'accepter l'hospitalité des Ilwrath qu'à petites doses. Le dîner ne convient qu'à une araignée. Pour distraction, une récapitulation macabre de l'annihilation des Chenjesus. Des plus amusants."

## **VAISSEAU : VENGEUR ILWRATH**

Le vengeur Ilwrath se manœuvre sans effort. Son attaque repose sur le mortel Tir d'enfer, arme puissante de courte portée.

Le vengeur a le pouvoir unique de devenir invisible. Ce pouvoir de dissimulation, allié à son potentiel agressif, fait du vengeur l'arme idéale d'attaque.

La vitesse maximum du vengeur n'égale pas celle des meilleurs vaisseaux de l'Alliance. Cette faiblesse n'est cependant pas sensible, sauf lorsque les vaisseaux ennemis essaient d'échapper au Tir d'enfer. La rumeur dit qu'après la victoire, les équipages des vengeurs hurlent à la mort et se contortionnent frénétiquement de toutes leurs pattes avec une joie sinistre.

## **RACE : ANDROSYNTH**

Les Androsynths, qui sont des clones humains, ont été étudiés par une équipe spéciale de psycho-anthropo-sociologues du service RS-RGI. Ces clones renégats ont posé un problème pour *Star Control* depuis leur "émigration" en l'an 2535, peu après les cruelles expériences que leur ont fait subir une équipe de scientifiques eurasiens. L'échec de la révolte de Hambourg, au cours de laquelle les clones captifs ont contrôlé le port un certain temps, a poussé les Androsynths à chercher asile dans l'espace.

L'animosité des Androsynths envers les Terriens est bien connue ; elle puise sa source dans soixante-quinze années d'hostilité. Ils sont trop contents d'accepter la discipline des Ur-Quans dont le goût pour la guerre assouvissent leur soif de vengeance.

Il est fréquent qu'un croiseur terrestre survole en état pleine alerte les régions où des vaisseaux androsynths ont été occasionnellement signalés alors que leurs cadrans sont vides de tout message d'alerte. Rien qu'à l'idée d'un gardien scintillant non détecté, certains capitaines de croiseurs ont pulvérisé des astéroïdes. Ces crises d'hallucination sont connues dans la fraternité des navigants spatiaux sous le nom de "fièvre des clones".

## **NAVIRE : GARDIEN ANDROSYNTH**

Le gardien androsynth consiste en un amalgame de verre bleu et d'alliage de platine. Sa structure reflète l'obsession esthétique des clones ; d'après un membre de l'équipe de RS-RGI, les Androsynths sont "les ingénieurs de l'élégance dans le monde de la guerre spatiale". L'aspect plaisant de ce vaisseau peut avoir pour but d'endormir la méfiance de l'adversaire.

Son arme principale consiste en un jet d'acide moléculaire lancé en plusieurs fois. Il est impossible de prédire son comportement, ce qui rend difficiles les manoeuvres défensives.



En combat, le commandant peut transformer un vaisseau en comète en activant simultanément plusieurs propulseurs puissants. Le vaisseau se précipite alors sur l'ennemi à une vitesse terrifiante et cause d'importantes avaries au niveau de l'impact. Un vaisseau androsynth sous forme de "comète" et disposant d'un plein de carburant peut conserver sa forme pendant assez longtemps ; un gardien à court de carburant retrouve sa forme normale plus rapidement.

Le principal défaut du gardien est son indolence en configuration normale. Il n'échappe que difficilement à ses poursuivants ; ceci explique sans doute l'évolution du pouvoir spécial des Androsynths.

## **RACE : UMGAH**

Les Umgah sont des créatures dont le corps en forme de tas est constitué de trois parties principales : les bouches, les yeux et les tentacules. Leurs organes sensoriels n'améliorent guère leur apparence. Selon un syntho-reconstructionniste fatigué du service RS-RGI, "En comparaison, les Ur-Quans seraient presque beaux."

Les Umgah possèdent un sens de l'humour plutôt bizarre. Ils considèrent leur participation à la Hiérarchie et le conflit entre la Hiérarchie et l'Alliance comme une bonne plaisanterie intergalactique. C'est toujours l'ennui qui pousse à tuer.

## **NAVIRE : BOURDON UMGAH**

Le vaisseau umgah consiste en un cône d'anti-matière dont le profil, selon les analyses, se projette en avant. L'attitude de navigation d'un bourdon peut être maintenu indéfiniment sans perte de puissance et permet au navire d'être à la fois une arme et un bouclier contre des missiles arrivants.

Lorsqu'un vaisseau ennemi entre en collision avec le cône d'anti-matière du bourdon umgah, il subit immédiatement d'importants dégâts qui peuvent être irrémédiables.

## **NAVIRE : BOURDON UMGAH (suite)**

Les Umgahs utilisent un système de rétro-propulsion perfectionné qui projette le vaisseau à l'arrière avec une force extraordinaire, endommageant sérieusement les vaisseaux ennemis aspirés par le cône d'anti-matière. La rétro-propulsion consomme une grande quantité d'énergie.

Procéder à la destruction du rapport - Signé : Sécurité Spéciale, division de la Reconstruction synthétique, Renseignements Généraux Intergalactiques.

## **DECHIFFRAGE D'UNE TRANSMISSION UR-QUAN : ESTIMATION DU POTENTIEL DE LA FLOTTE DE GUERRE DE L'ALLIANCE**

JUIN, 2612.

### **Rapport d'un cuirassé Ur-Quan Transcription d'un animal polyglotte**

L'examen du potentiel de la flotte de l'Alliance des étoiles libres révèle des capacités inférieures - vaisseaux peu puissants, de technologie primitive, manquant de blindage et commandés par des êtres inférieurs.

De toutes les races de l'Alliance, seule la culture Chenjesu, basée sur le cristal, pose une sérieuse menace aux dirigeants de la Hiérarchie. Le présent rapport ordonne donc à tous les cuirassés d'anéantir ces prétentieux et de n'en épargner aucun.

Sujets de la hiérarchie : votre sécurité dépend de l'exécution fidèle des ordres des Ur-Quans. Tout ordre mal exécuté entraînera des représailles immédiates.

## **CHENJESU**

Les Chenjesus sont les êtres les plus puissants de l'Alliance. Cristallins en substance, se nourrissant d'énergie électrique, ils contrôlent les formes de vie électriques et cristallines. Les Chenjesus sont une race de philosophes ; leur œuvre majeure est "Le livre de Bzzbezzu Kzaaz" qui ne vaut pas mieux que le journal d'un militaire Ur-Quan de quatrième classe.



Les Chenjesus ne possèdent qu'une base de défense marginale selon les normes Ur-Quan. D'après l'Alliance, ce sont des magiciens générateurs de cristaux dont le type de vaisseau révèle une civilisation avancée. Leur vaisseau niche peut déclencher un tir de cristaux vivants géants. Quand l'ordre leur en est donné, ils se fragmentent et vont se fixer sur la coque du vaisseau ennemi pour lui sucer son énergie. L'équipage des vaisseaux niches fabrique les cristaux à bord.

Bien que sa possibilité de manœuvre soit limitée, le vaisseau niche est relativement puissant. Il peut transporter un équipage nombreux ainsi qu'une grande réserve de carburant.

Résumé : Race aux réalisations rudimentaires selon les normes Ur-Quan. Les vaisseaux Chenjesu peuvent toutefois poser une menace aux vaisseaux des races inférieures de la Hiérarchie.

## **YEHAT**

Les Yehats sont des créatures végétales bizarres, fières de leur monde sauvage. Ils évoluent dans des nébuleuses d'énergie rarement explorées par nos cuirassés. A l'inverse de ces peureux de l'Alliance, les Yehats ne s'enfuient pas tous à la vue d'un vaisseau de la Hiérarchie.

Le vaisseau des Yehats, appelé terminateur, est en forme de javelot. Il dispose d'un bouclier à haute énergie idéal pour se protéger des attaques ennemies. Le bouclier du terminateur descend en ligne directe du passé électro-nébulaire des Yehats.

Lorsqu'il est activé, le bouclier diminue l'efficacité de l'arme principale du vaisseau, à savoir un missile d'énergie propulsé par canon. Certains commandants de cuirassés ont pu constater, à leur grand étonnement, que le vaisseau des Yehats pouvait leur infliger des dégâts modérés. Le plus souvent, il suffit de deux cuirassés en mission spéciale pour mettre le terminateur hors combat.

Résumé : Primitifs mais fiers, les Yehats violent la règle de base de l'Alliance : s'enfuir dès que leur panneau d'alarme détecte les signaux d'un imposant vaisseau de la Hiérarchie. Attention à leur canon à pulsion.

## TERRIENS

Le service de Reconstruction proto-synthétique des Ur-Quans s'est bien amusé en essayant de reconstituer ces étonnantes créatures. Les terriens sont des hominidés capables de se tenir debout. Ils se considèrent technologiquement avancés. En fait, la race humaine est embourbée dans la mentalité et les outils de l'ère primaire post-atomique. Ses représentants passent de la menace à l'apaisement. Leur art est post-primitif et leur gouvernement est un modèle d'inefficacité. Il est caractérisé par un système archaïque appelé "bureaucratie" servant, pensent-ils, à soumettre les individus les plus rebelles.

Le navire humain est le croiseur terrestre. C'est un vaisseau lourd, issu de la technologie américaine du 20ème siècle. Toujours fabriqué à Détroit, Michigan (dans la partie centrale des Etats-Unis), le croiseur se compose des éléments suivants : propulseur soviétique pour un tiers, gadgets issus de la Guerre des Etoiles pour l'autre tiers et pièces d'automobiles mises à la casse pour le dernier tiers. Alimentés par des propulseurs Proton supplémentaires, les croiseurs sont lents et vulnérables (les Androsynths prennent plaisir à les abattre pour la beauté du geste).

Le croiseur terrestre emploie des armes nucléaires tactiques à recherche de chaleur. Son équipage multinational est directement commandé par *Star Control*, l'organisation de défense militaire de la Terre.

Le croiseur utilise de préférence un canon de défense (le C.D.), issu de l'antiquité technologique de la Guerre des Etoiles mise sur pied par les Etats-Unis. Le C.D. intercepte automatiquement les missiles d'attaque et les détruit à faible portée ; nos missiles devraient leur échapper sans problème.

Les dirigeants de l'Alliance, témoins de maladroites désastreuses comme l'explosion accidentelle d'une bombe nucléaire aux alentours d'une flotte indétectée de Yehats, surveillent *Star Control* de très près.

Résumé : Commandants de la Hiérarchie, détruisez les croiseurs terrestres sans pitié et sans délai.



## **RACE : MYCON**

Nos chercheurs ont été particulièrement déroutés lorsqu'ils furent confrontés aux restes des Mycons. Ce sont des hommes champignons intelligents obéissant à des motifs mal connus.

Les Mycons se reproduisent par émission de nuages de spores dans l'atmosphère. Lorsqu'ils se posent sur un être humain, les spores se fixent et commencent à se développer. La poussière ADN entre en contact avec le Mycon et forme un nouvel héritage génétique. Autrement dit, un nouveau Mycon est créé. Ces créatures peuvent éclore collectivement en se trempant dans des radiations concentrées et remplacer ainsi les membres de leur équipage lorsque celui-ci a été décimé, d'où l'expression : régénération de Mycons.

La loyauté servile des Mycons envers leurs maîtres de l'Alliance ne fait aucun doute. Ayant rejoint l'Alliance librement, les Mycons déploient maintenant un fanatisme champignonnel.

## **NAVIRE : VAISSEAU-COSSE MYCON**

Le vaisseau-cosse mycon est constitué d'un plasmioïde de détection, boule d'énergie en fusion utilisant un système de détection à haute technologie pour repérer une cible et s'y attacher. Mortels à courte distance, les plasmioïdes des Mycons sont à l'état diffus lorsqu'ils parcourent de grandes distances. Grâce à leur technologie supérieure, les vaisseaux de la Hiérarchie ne devraient pas les craindre.

Le vaisseau-cosse des Mycons a la faculté étonnante de régénérer son équipage à condition qu'il y consacre toute son énergie. A la fin de l'opération, quatre combattants champignons bien déterminés viennent rejoindre l'équipage du vaisseau-cosse. Les commandants de la Hiérarchie ont l'ordre d'exterminer ces champignons vénéneux avant qu'ils puissent se reproduire sous peine de grave punition.

## JEU COMPLET

Le mode Jeu complet réunit les aspects stratégie et de combat des jeux d'arcade. Développez des ressources, construisez des colonies, achetez des vaisseaux, fortifiez des étoiles et élaborez une stratégie à travers l'espace pendant que vos adversaires en font de même. Les deux camps visent à obtenir la supériorité stratégique qui leur permettra de combattre dans des circonstances favorables.

Les joueurs de la Hiérarchie et de l'Alliance jouent chacun leur tour. Lorsque c'est le tour d'un joueur, il peut effectuer trois (3) actions telles que le déplacement d'un vaisseau, la construction d'un nouveau vaisseau, l'exploitation d'une mine ou l'établissement d'une colonie.

Le jeu se termine lorsque un joueur détruit la base stellaire de l'ennemi.

### Sélection d'un scénario

Pour jouer en mode Jeu complet, sélectionnez **Full game** dans le menu principal.

Attendez que la fenêtre Commande de la flotte s'affiche. Un message demande au premier joueur de choisir une action.

### Chargement d'un jeu sauvegardé

Pour charger un jeu sauvegardé, contrastez et sélectionnez **Load Saved Game** depuis le menu Sélection d'un scénario. Lorsque le menu Sélection de jeu sauvegardé s'affiche, contrastez et validez l'un des jeux sauvegardés. Attendez que la fenêtre Commande de la flotte s'affiche.

Pour sauvegarder un jeu en cours en mode Jeu complet, appuyez sur la touche **H**. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à dix jeux à la fois. N'oubliez pas d'insérer une disquette formatée vierge ou une bande dans le lecteur avant de sauvegarder votre jeu !

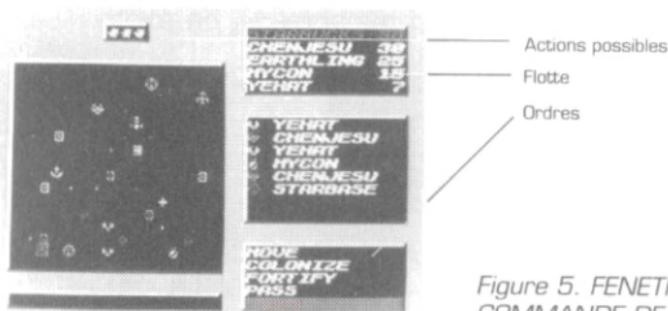
Remarque : Le chargement d'un jeu sauvegardé ne modifie en rien les paramètres. Définissez les paramètres avant de charger le jeu.



## Fenêtre Commande de la flotte

Lorsque le mode Jeu complet a été sélectionné, vous passez à la fenêtre Commande de la flotte. L'espace inter-stellaire apparaît au centre de l'écran.

Sur la droite de l'écran s'affiche le panneau de commandement : liste des vaisseaux, fenêtre des ordres et panneau de l'état.



### Liste des vaisseaux

La liste des vaisseaux indique le type et le nom des vaisseaux qui composent votre flotte. Lorsque c'est à vous de jouer, le premier vaisseau de la liste est contrasté et clignote dans le groupe d'étoiles. A côté du nom de chaque navire apparaît une icône permettant de l'identifier.

### Fenêtre Ordres

La fenêtre Ordres se trouve sous la liste des vaisseaux. Elle propose des options de déplacement lorsque c'est votre tour. Pour sélectionner une option active et colorée, contrastez-la et validez-la comme tout article de menu.

### Actions possibles

L'indicateur d'actions à trois boutons situé en haut du champ d'étoiles indique le nombre d'actions possibles lorsque c'est votre tour.

## **Fenêtre Change**

La fenêtre Change qui apparaît lorsque vous contrastez votre camp cosmique dans la liste des vaisseaux indique le montant de francosmiques dont vous disposez ainsi que les vaisseaux qui sont en vente avec leur nom et leur prix.

## **Panneau de l'état (révision)**

Le panneau de l'état d'un vaisseau apparaît en cours de combat. Il est identique à celui qui apparaît en mode Entraînement ou Mêlée.

## **Etoiles**

Les étoiles sont de la couleur des planètes autour desquelles elles gravitent. Les étoiles inexplorées sont blanches. Lorsqu'un vaisseau s'approche d'une étoile inexplorée, sa couleur change. Une étoile bleue indique une planète minérale, une étoile verte une planète colonisable et une étoile jaune une planète morte.

## **Mondes minéraux**

Les mondes minéraux sont des planètes chaudes, lourdes et denses constituées de métaux de minerais de fer et de sulfure exploitables. Une fois traités, ces minéraux génèrent des francosmiques qui permettent de construire et d'alimenter en énergie de nouveaux vaisseaux.

## **Mondes vivants**

Les mondes vivants sont des planètes vertes tempérées ressemblant à la Terre. Bien pourvues en eau et en oxygène, elles constituent une base idéale de colonisation.

## **Mondes morts**

Les mondes morts sont des déchets rocaillieux qui n'ont jamais possédé d'atmosphère ou qui ont été anéantis par une catastrophe cosmique quelconque. Un monde mort peut être fortifié par un planificateur astucieux.



## Vaisseaux

Si vous possédez une base spatiale, vous pouvez acheter des vaisseaux neufs et constituer une flotte pouvant aller jusqu'à sept vaisseaux.

## Base spatiale

Une base spatiale est une grande station à déplacement lent sur laquelle vous pouvez construire de nouveaux vaisseaux.

Remarque : Nous conseillons de consacrer au moins un vaisseau de combat pour protéger votre base. Une base sans défense est automatiquement détruite si un vaisseau ennemi l'approche.

## Installations

En mode Jeu complet, l'une des actions principales est de construire les installations nécessaires à la conquête des étoiles.

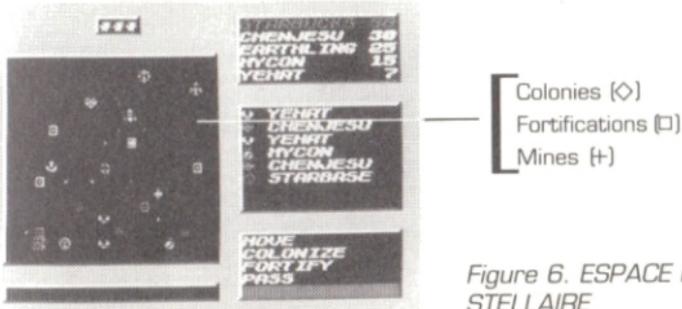


Figure 6. ESPACE INTER-STELLAIRE

## Colonies

Les colonies s'établissent dans les mondes vivants. Elles fournissent de nouveaux membres d'équipage qui remplacent ceux tombés au combat.

## Mines

Les mines établies dans un monde minéral vous font gagner un francosmique par tour (votre base spatiale vous fait également gagner un francosmique par tour).

## Fortifications

Construisez des fortifications et créez un réseau de défense qu'aucun vaisseau isolé ne pourra traverser pour semer la destruction (à l'exception du cuirassé Ur-Quan). Les fortifications protègent les colonies, les mines et peuvent défendre la base spatiale en cas d'attaque.

Lorsqu'un vaisseau isolé pénètre une fortification, il est immobilisé. Il ne peut se libérer qu'en assiégeant le fort, ou en étant rejoint par un second vaisseau qui détruira le fort automatiquement à la fin du tour.

## Destruction des installations de l'ennemi

Vous pouvez détruire une colonie, une mine ou un fort sans défense avec tout vaisseau. Si vous détruisez tous les vaisseaux ennemis qui gardent une installation, celle-ci est détruite automatiquement.

## Départ au combat

Lorsqu'un joueur, à la fin de son tour, a envoyé ses vaisseaux dans des régions où évoluent un ou plusieurs vaisseaux ennemis, une bataille s'engage pour le contrôle de chaque étoile. A chaque bataille, l'écran Combat de transition apparaît (illustré ci-dessous).



Figure 7. ECRAN COMBAT DE TRANSITION



Remarque : Lorsque s'affrontent plusieurs vaisseaux, les vaisseaux d'attaque entrent dans la bataille suivant leur ordre d'atterrissage sur l'étoile alors que les vaisseaux de défense suivent un ordre au hasard.

## Sélection d'un vaisseau à commander

Pour sélectionner un vaisseau à commander en mode Jeu complet, contrastez le nom du navire choisi et validez-le. Vous pouvez à présent l'utiliser pour construire des forts, exploiter une mine, une colonie ou explorer une autre étoile.

## Donner des ordres

Pour donner un ordre, consultez la liste des ordres possibles correspondant au vaisseau sélectionné dans la fenêtre Ordres. Contrastez une option active (selon la couleur du mot) et validez-la.

Certains ordres peuvent être exécutés en une étape ; d'autres, tels que Construction (Build) ou Déplacement (Move), nécessitent plusieurs étapes. Les ordres "en cours d'exécution" apparaissent sous une couleur différente.

REMARQUE IMPORTANTE : Lorsque vous interrompez la construction d'une installation (colonie, mine ou fortification) par un nouvel ordre, tout travail déjà accompli est perdu.

## Déplacement d'un navire

Pour déplacer un navire :

- 1 Contrastez le navire qui vous intéresse dans la liste des vaisseaux puis appuyez sur la **barre d'espace**.
- 2 Contrastez **Move** dans la fenêtre Ordres et appuyez sur la **barre d'espace**.
- 3 Lorsque le navire que vous désirez déplacer est contrasté, utilisez les touches de direction pour déplacer le curseur clignotant sur l'étoile de votre choix.

## Déplacement d'un navire (suite)

- 4 Appuyez sur la **barre d'espace** pour valider la sélection.
- 5 S'il vous reste des actions, vous pouvez sélectionner à nouveau **Move** pour aller vers une autre étoile.

Remarque : Comme c'est le cas avec les autres commandes, l'option Move n'utilise qu'une action, à l'exception d'un déplacement vers une base spatiale lointaine nécessitant trois actions dans le même tour.

## Colonisation

Pour coloniser, il vous faut un monde vivant et deux tours. Sélectionnez le vaisseau que vous désirez utiliser pour construire la colonie puis contrastez **Colonize** dans la fenêtre Ordres. Une fois qu'une colonie est établie, des races amies peuvent y être recrutées.

## Mine

Vous ne pouvez exploiter une mine que dans un système d'étoiles minérales de couleur bleue. Sélectionnez un vaisseau, puis contrastez **Mine** dans la fenêtre Ordres. L'exploitation d'une mine nécessite deux tours. Une fois établie, une mine génère un francosmique par tour.

## Construction

Vous pouvez construire un nouveau navire dans votre base spatiale. Lorsque vous choisissez **Build**, un contraste apparaît dans la liste des changes en haut de l'écran. Déplacez ce contraste en direction du vaisseau désiré et appuyez sur la **barre d'espace**. Vous devez toutefois disposer des francosmiques nécessaires pour la construction du navire.

Remarque : Une flotte se compose d'un maximum de sept vaisseaux et d'une base spatiale ; consulter la section sur le sabordage lorsque cette limite est atteinte.



## Recrutement

Recrutez de nouveaux membres d'équipage pour remplacer ceux qui sont tombés au combat en sélectionnant

**Recruit** : l'équipage de votre vaisseau se retrouve au complet.

## Fortification

Choisissez **Fortify** dans la fenêtre Ordres pour construire un réseau de défense imprenable. Comme pour les colonies et les mines, la construction d'un fort nécessite deux tours.

## Siège

Vous pouvez assiéger des fortifications ennemies. Si votre siège réussit, les fortifications ennemies sont immédiatement détruites et votre vaisseau peut continuer son voyage. Pour cela, contrastez et validez **Besiege** dans la fenêtre Ordres.

Remarque : Lorsqu'un vaisseau assiège une fortification, il n'a qu'une chance sur dix de la détruire, à l'exception du cuirassé Ur-Quan, qui détruit automatiquement les fortifications.

## Sabordage

Vous pouvez saborder tout vaisseau de votre flotte (ce qui est très commode lorsque vous désirez remplacer l'un des vaisseaux d'une flotte au complet) en contrastant le vaisseau à saborder puis en contrastant et en sélectionnant **Scuttle** dans la fenêtre Ordres. Vous n'êtes autorisé à saborder un vaisseau que lorsque vous en possédez déjà sept.

## Passer un tour

Pour passer votre tour, contrastez et validez **Pass** dans la fenêtre Ordres.

## Pouvoirs stratégiques d'un vaisseau

Le vaisseau Ur-Quan possède un pouvoir stratégique spécial.

## Destruction d'une fortification par les Ur-Quans

Un vaisseau Ur-Quan peut détruire une fortification à lui seul, sans l'assiéger. Le vaisseau Ur-Quan doit simplement terminer son tour devant un fort ennemi.



Mycons faisant pousser un nouvel équipage

## VICTOIRE

En mode Jeu complet, vous remportez la victoire lorsque vous avez détruit la base spatiale ennemie. Lorsque vous gagnez, un écran de Victoire apparaît. Vous retournez ensuite au menu principal.

## Sauvegarde d'une partie en cours

La sauvegarde d'une partie en cours n'est possible que lorsque vous êtes dans la fenêtre Commande de la flotte.

- 1 Appuyez sur **H**.
- 2 Insérez un disque formaté ou une bande dans l'unité. Ne pas utiliser la disquette ou la bande de *Star Control* !
- 3 Sélectionnez un nombre de 1 à 9 (inclus) pour identifier le jeu sauvegardé. Appuyez sur la **barre d'espacement**.
- 4 A la fin de l'opération, la fenêtre Commande de la flotte réapparaît.



## SERVICE CLIENTELE D'ACCOLADE EN ANGLETERRE 44-1-738-1391

N'hésitez pas à nous appeler si vous avez besoin d'aide (ou pour tout autre produit Accolade). Soyez devant votre ordinateur lorsque vous appelez. Nous ferons le maximum pour résoudre votre problème. Vous pouvez aussi nous écrire à :

Accolade Europe Ltd.  
Attn : Customer Service  
50 Lombard Road  
London, SW11 3SU  
England



## VOS DISQUETTES ET VOS BANDES ONT 90 JOURS DE GARANTIE

Accolade, Inc. garantit, pendant une durée de 90 jours depuis la date d'achat et à l'acheteur original, que le support d'enregistrement sur lequel a été chargé le logiciel est exempt de défauts dus à un matériel défectueux ou une faute de main d'œuvre. Les supports défectueux qui n'ont pas été soumis à une utilisation inappropriée, à une usure ou des dommages excessifs causés par une absence de soins, peuvent nous être renvoyés pendant la période de garantie sans frais.



## ACCORD DE LICENCE

Ce produit logiciel (appelé ici "logiciel") et le manuel d'utilisation sont fournis au client sous accord de licence d'Accolade, Inc. et sont sujets aux termes et conditions ci-dessous. Le client les accepte de fait dès qu'il a déballé le logiciel et le manuel d'utilisation et/ou en utilisant le logiciel. Cette licence ne transfère aucun droit, titre ou intérêt au client à l'exception de ce qui est expressément défini dans cet accord de licence.

Le logiciel et le manuel sont protégés par propriété littéraire (1990 Accolade, Inc). Tous les droits sont réservés. Le logiciel et le manuel d'utilisation ne peuvent être reproduits ou copiés pour quelque raison que ce soit. Toutes les marques et tous les noms déposés sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

Les recours cités ci-dessus sont les recours exclusifs du client. En aucun cas, Accolade, Inc. ne peut être considéré responsable de dommages directs, indirects, spéciaux, incidents ou conséquents à l'usage du logiciel ou du manuel d'utilisation. Sauf indiqué ci-dessus, Accolade, Inc. n'apporte aucune garantie, expresse ou implicite concernant le logiciel ou le manuel d'utilisation, et rejette expressément toutes garanties impliquées, incluant et sans s'y limiter, la garantie de commercialisation et leur adaptation à un usage particulier.